Volume 8 Issue 5 (2024) Pages 1151-1166
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini

Khadijah[1]✉, Sri Wahyuni[1]
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia[(1,2)]
DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

Abstrak
Pendidikan anak usia dini merupakan wadah untuk memaksimalkan perkembangan anak pada aspek nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, dan fisik motorik. Anak usia dini berada pada tahapan preoperasional sehingga anak akan belajar sesuatu melalui pengalaman yang menyenangkan, seperti penggunaan alat permainan. Namun, dari analisis kebutuhan didapatkan informasi bahwa beberapa TK di kota Medan membutuhkan permainan tradisional "pecah piring" yang dapat meningkatkan semua aspek perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, peneliti melakukan inovasi berupa pengembangan permainan tradisional yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan model Thiagarajan 4D. Penggunaan permainan tradisional yang tepat akan dapat meningkatkan keseluruhan aspek perkembangan pada diri anak. Dari penelitian ini direkomendasikan kepada pendidik dan peneliti AUD untuk mengembangkan permainan yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini secara komprehensif.

Kata Kunci: anak usia dini; permainan tradisional pecah piring; model thiagarajan

Abstract
Early childhood education is a place to improve children's development in religious and moral values and social, emotional, cognitive, language, and physical motor skills. Early childhood is in the preoperational stage, so children will learn something through fun experiences, such as using play equipment. However, from the needs analysis, it was obtained that several kindergartens in Medan needed traditional games, "pecah pairing," that could improve all aspects of early childhood development. Thus, researchers made innovations in developing traditional games to enhance early childhood development. The research method used was the Thiagarajan 4D model development research. The use of appropriate traditional games will be able to improve all aspects of children's development. From this study, educators and researchers of AUD are recommended to develop games that are by student needs so that they can be used to comprehensively improve aspects of early childhood development.

Keywords*: early childhood; pecah piring traditional game; Thiagarajan model*

✉ Corresponding author: Khadijah
Email Address: khadijah@uinsu.ac.id (Medan, Indonesia)
Received 23 August 2024, Accepted 6 October 2024, Published 18 October 2024

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan wadah untuk membina dan memaksimalkan tumbuh kembangnya sehingga anak siap memasuki lingkungan yang lebih kompleks. Sebagaimana diketahui bahwa kesiapan anak untuk masuk ke lingkungan yang baru, dilihat dari aspek perkembangan yang juga menjadi ranah kegiatan pengembangan di sekolah. Diantara aspek perkembangan yang distimulasi untuk menjadikan anak siap adalah nilai agama moral, kognitif, sosial emosional, dan fisik motorik (An et al., 2018; Pagani et al., 2010). Maka kegiatan-kegiatan pengembangan yang dilakukan oleh guru, sejatinya adalah upaya untuk mengoptimalkan aspek perkembangan tersebut secara formal di sekolah (Husain et al., 2020; Irhamna & Purnama, 2022).

Anak usia dini belajar secara optimal melalui permainan. Ini karena bermain bukan hanya aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga merupakan metode bagi anak-anak untuk bereksplorasi dan memahami aturan permainan (Dewi, 2022), berekspresi dan memahami sesuatu dapat terjadi karena suatu penyebab (Hardiyanti & Astrini, 2020; Sitorus et al., 2023), melibatkan interaksi sosial anak sehingga mampu bekerjasama dan saling menghargai (Zahra & Siregar, 2024). Dengan demikian, pembelajaran melalui permainan sangat penting untuk perkembangan holistik anak usia dini. Selain itu, permainan dengan aturan tertentu menjadikan anak lebih mandiri untuk mengikuti aturan yang ada dan percaya diri untuk memenangkan kompetisi atau perlombaan.

Di Indonesia terdapat permainan tradisional yang beragam, seperti petak umpet, loncat tali, gundu atau kelereng, dan pecah piring yang mengandung nilai-nilai pendidikan untuk mendukung anak berinteraksi dengan teman, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan keterampilan fisik motorik. Permainan tradisional merupakan bagian integral dari budaya suatu masyarakat dan memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini. Di era digital saat ini, anak-anak lebih senang menggunakan gadget atau alat teknologi, sehingga keberadaan permainan tradisional menjadi tidak dikenal. Padahal permainan tradisional masih relevan dan mendukung peningkatan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, seperti aspek nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif dan bahasa, dan fisik motorik. Melalui permainan tradisional, anak-anak belajar tentang kerja sama, tanggung jawab, dan menghargai budaya.

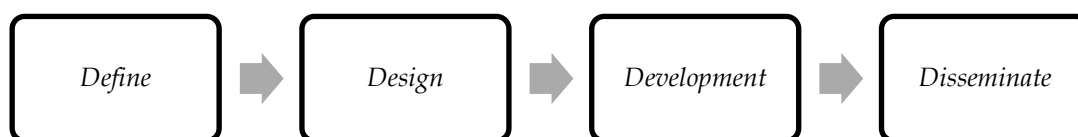
Namun, perubahan zaman dan kecenderungan masyarakat yang lebih memilih permainan berbasis teknologi menjadi salah satu urgensi menghidupkan kembali dan atau memodifikasi permainan tradisional yang relevan dan mendukung tumbuh kembang anak. Dengan modifikasi diharapkan penggunaan permainan tradisional bukan sekadar melestarikan warisan budaya kepada anak, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang holistik. Oleh karena itu, pengembangan permainan tradisional perlu dilakukan untuk menjamin keberlangsungan nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Melalui implementasi yang tepat, permainan tradisional dapat menjadi pondasi kuat untuk membentuk generasi cerdas, kreatif, dan memiliki rasa cinta terhadap budaya. Semua karakter tersebut tercermin pada aspek nilai agama dan moral, sosio emosional, kognitif dan bahasa, dan fisik motorik. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini. Secara terperinci, tujuan pada penelitian ini untuk menghasilkan bentuk permainan tradisional yang valid untuk digunakan dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini dan mengetahui efektifitas pengembangan permainan tradisional yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini.

Metodologi

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu: penelitian pengembangan. Purnama (2013) mendefinisikan penelitian dan pengembangan (*research and development*) sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan. Maisarah et al. (2021) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan bertujuan

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

untuk menghasilkan produk sebagai sebuah inovasi pada bidang tertentu, menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut untuk memastikan ketepatan daya gunanya. Ketepatan daya guna dapat mencerminkan keefektifan suatu tindakan, sehingga ketepatan daya guna ataupun keefektifan merupakan hal yang sangat penting di dalam penelitian pengembangan dan inovasi pembelajaran. Dengan demikian, pada penelitian ini menghasilkan produk berupa permainan tradisional yang valid dan efektif dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Permainan tradisional dikembangkan lebih adaptif, aman bagi anak, dan memberikan dampak terhadap aspek perkembangan anak, khususnya kognitif, sosial dan motorik.

Penelitian dan pengembangan terdiri atas beberapa model, diantaranya yaitu: model Hannafin & Peck, model Dick & Carey, model 4D Thiagarajan, model Borg & Gall, dan model ADDIE. Namun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D Thiagarajan. Menurut Kurniawan dan Dewi (2017). model ini mempunyai empat langkah pengembangan, yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Langkah-langkah tersebut dsajikan pada gambar berikut:

Gambar 1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan Produk Model Thiagarajan

Pada tahapan *define* (pendefinisian) dilakukan analisis kebutuhan bentuk permainan tradisional yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif, sosial dan motorik anak usia dini. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh data tentang permainan tradisional seperti apa yang dikembangkan untuk dapat menstimulasi semua aspek perkembangan anak. Pada tahapan *define*, dilakukan lima kegiatan analisis yaitu: melalui lima kegiatan, yaitu: analisis kurikulum, analisis karakteristik anak, analisis karakteristik sekolah, telaah permainan tradisional di sekolah, dan telaah permainan tradisional yang dapat mengembangkan aspek tertentu. Dari kegiatan *define* ditentukan jenis permainan tradisional yang akan dirancang adalah permainan tradisional pecah piring tetapi menggunakan bentuk yang berbeda.

Pada tahapan *design* (perancangan) dilakukan perancangan bentuk permainan tradisional pecah piring modifikasi. Pada tahapan ini dilakukan tiga kegiatan sebagai berikut: persiapan alat dan bahan, pembuatan piringan yang berbentuk kotak dan diisi dengan tutup botol kaleng agar kotak tersebut tetap mengeluarkan bunyi gemerincing ketika terjatuh, serta pembuatan bola berbahan plastik bekas yang diremas dan direkatkan menggunakan selotip.

Pada tahapan *development* (pengembangan) dilakukan agar permainan tradisional yang telah dirancang dapat dinilai kevalidan dan keefektivannya. Kevalidan produk diperoleh dari proses validasi produk, dan keefektivan produk diperoleh dari proses implementasi. Validasi dilakukan oleh dua orang dari masing-masing ahli, yaituL ahli perkembangan anak usia dini dan ahli permainan anak usia dini. Setiap validator akan diberikan lembar angket yang berisikan tabel penilaian dan kolom saran perbaikan, sehingga validator bukan sekadar menilai kesesuaian permainan tradisional tetapi dapat memberikan saran perbaikan agar permainan tersebut lebih tepat sasaran. Kegiatan implementasi dilakukan di TKIT dan RA Medan dan kolaborator atau telah menjalin kerjasama dengan program studi PIAUD UIN Sumatera Utara, yakni: TKIT Nurul Ilmi Medan, RA Al-Fajar Medan, TKIT Aisyiyah Medan, dan RA Bunayya 7 Medan. Subjek pengguna permainan tradisional merupakan anak usia 5-6 tahun yang menjadi siswa aktif pada empat sekolah tersebut. Jumlah subjek pengguna permainan tradisional sebanyak 60 orang. Pada kegiatan implementasi, peneliti bersama tim menilai setiap aspek perkembangan anak usia dini

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

menggunakan lembar observasi. Penilaian perkembangan anak usia dini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu: ketika anak bermain tanpa menggunakan permainan tradisional, dan ketika anak bermain menggunakan permainan tradisional. Sehingga akan diperoleh data pretes dan postes yang kemudian dianalisis persentase peningkatkan setiap aspek perkembangan anak usia dini.

Pada tahapan *disseminate* (penyebaran) dilakukan diseminasi produk dan hasil temuan kepada para pemangku kepentingan, seperti kepala sekolah, pemerhati pendidikan anak usia dini, dan dosen program studi PIAUD. Penyebaran dilakukan melalui kegiatan FGD (*Focus Group Disccussion*) di Gedung Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: kuesioner dan observasi. Teknik kuesioner dilakukan untuk memperoleh data kevalidan produk permainan tradisional. Teknik observasi dilakukan untuk memperoleh data keefektivan produk melalui pengamatan aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif dan bahasa, serta fisik motorik anak usia dini.

Analisis data menggunakan dua teknik, yaitu teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Validitas sangat penting dilakukan dalam sebuah penelitian untuk membuktikan kesahihan atau keteptan dan relevansi sebuah objek (Jatiyasa et al., 2024). Data kevalidan pada penelitian ini diperoleh dari kegiatan validasi isi, yaitu: validitas yang diestimasi melalui penilaian ahli terhadap kelayakan atau relevansi isi (Hendryadi, 2017). Adapun ahli yang memberikan penilaian terhadap kelayakan produk, yaitu: ahli perkembangan AUD dan ahli permainan tradisional. Kuesioner penilaian menggunakan skala likert dengan empat jawaban alternatif, yaitu: sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Data kevalidan dianalisis menggunakan rumus presentase rerata skor sebagai berikut:

$$\boldsymbol{PRS} = \frac{\sum \boldsymbol{x}}{\textbf{Skor Maksimal}}\ \boldsymbol{x}\ \mathbf{100}\%$$ (Indra Jaya, 2018)

Keterangan:
PRS : persentase rerata skor
Σx : jumlah skor keseluruhan

Selanjutnya menentukan tingkat kevalidan melalui analisis tabel kriteria validitas produk berdasarkan PRS seperti yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk Berdasarkan Skor PRS

Rentang Skor PRS	Kriteria Kevalidan
PRS > 81,25 %	sangat valid
62,50 % < PRS ≤ 81,25 %	Valid
43,75 % < PRS ≤ 62,50 %	kurang valid
PRS ≤ 43,75 %	tidak valid

Sumber:(Wahyuni et al., 2021)

Jika diperoleh skor validasi lebih besar dari 65, maka permainan tradisional dapat diimplementasikan kepada anak usia dini untuk memperoleh data keefektivan. Data keefektivan diperoleh dari kegiatan implementasi permainan tradisional di TKIT dan RA kota Medan.

Hasil dan Pembahasan

Kebutuhan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Adapun informasi yang didapat pada tahap penentuan kebutuhan permainan tradisional ini adalah sebagai berikut:

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

Analisis Kurikulum

Proses pembelajaran anak usia dini di sebuah Lembaga pendidikan memerlukan pedoman. Capaian pembelajaran yang terkandung dalam pedoman merupakan tuntutan bagi sekolah untuk mengembangkan kegiatan belajar. Pedoman yang telah digunakan sering disebut dengan kurikulum. Pemberlakuan kurikulum sendiri telah ditetapkan oleh instansi pemerintahan dan diterapkan oleh seluruh sekolah. Di Indonesia sendiri, kurikulum pendidikan untuk anak usia dini diatur oleh pemerintah dalam peraturan kementrian pendidikan dan kebudayaan no. 137 tahun 2014. Isi dari peraturan tersebut ialah penjabaran tentang standar operasional prosedur di Paud yang didalamnya terdapat tingkat capaian perkembangan anak. Sehingga pada saat ini sekolah menerapkan peraturan dan dituangkan dalam kurikulum sekolah. Kurikulum ini merupakan panduan untuk guru mengembangkan isi, tujuan dan bahan pembelajaran. Kurikulum yang sering digunakan pada instansi sekolah anak usia dini saat ini yaitu kurikulum 2013. K-13 PAUD dirancang memiliki ciri khas untuk mengoptimalkan 6 aspek perkembangan anak, yang tertuang dalam kompetensi inti, seperti kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dalam menstimulus pembelajaran. Selain itu, penilaian dilakukan secara autentik, berkolaborasi dengan orang tua dalam proses pembelajaran. K-13 PAUD memiliki tujuan untuk membantu mengoptimalkan potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Namun, didalam K-13 memiliki beberapa kelemahan, yaitu : tidak melibatkan pembelajaran berdasarkan budaya dan tradisi, sedikitnya bahan ajar dan referensi, kurangnya pelatihan dan sosialisasi bagi guru, sarana dan fasilitas dari sekolah yang kurang menunjang proses pembelajaran, guru kurang memiliki pemahaman dalam menerapkan kurikulum dengan baik. K-13 juga tidak mengimbangi orientasi pembelajaran dengan hasil pembelajaran.

Kurikulum saat ini hanya memfokuskan pada ilmu pengetahuan yang akan dicapai oleh anak, sedangkan kemampuan diri (*skill*) tidak diikutsertakan dalam proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat mengurangi nilai-nilai perkembangan anak. Selain itu, kurikulum PAUD saat ini tidak mengaitkan pembelajaran dengan tradisi dan kebudayaan yang telah ada sejak turun temurun. Oleh karena itu, kurikulum ini tidak mengimplementasikan tujuan pembelajaran anak dengan baik.

Analisis Karakteristik Anak

Berdasarkan pengamatan peneliti di beberapa TK yang ada di kota medan, bahwa banyak anak menunjukkan karakteristik yang terkesan kurang aktif. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya kegiatan yang diberlakukan oleh guru. Kekurangan referensi guru menjadikan kegiatan pembelajaran dikelas kurang terlaksana dengan baik. Selain itu, kegiatan yang dibuat oleh guru juga hanya monoton dan kebanyakan dilakukan didalan ruangan saja. Hal ini menyebabkan anak kekurangan kegiatan untuk bergerak. Sehingga aspek perkembangan anak tidak dapat dioptimalkan dengan baik. Salah satu aspek perkembangan anak yang kurang berkembang dengan baik ialah fisik motorik. Bergerak, berlari, atau aktivitas fisik lainnya merupakan bagian terpenting dari aspek fisik motorik. Seiring dengan kurangnya referensi guru dan kegiatan yang monoton, orang tua juga kurang menstimulus anak dengan kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang fisik motoriknya. Serta faktor lingkungan juga menjadi salah satu pemicu anak kurang bergerak. Hal ini tentunya menjadi penghambat bagi tumbuh kembang anak.

Analisis Karakteristik Sekolah

Berdasarkan observasi yang dilakukan di beberapa TK dan RA di Kota Medan dapat disimpulkan sebagai berikut:

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

TK IT Nurul Ilmi

TK IT Nurul Ilmi yang beralamat dijalan Kolam, No.1, Komplek Kampus UMA Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Lembaga ini berakreditasi A. TK IT Nurul Ilmi menerapkan Model Pembelajaran Sentra, Yang terdiri dari 5 Sentra yaitu sentra cooking, sentra balok, sentra sains, sentra seni, sentra persiapan. Proses pembelajaran di TK Nurul Ilmi berjalan dengan baik, sesuai dengan kurikulum yang digunakan, mengembangkan ke 6 aspek perkembangan Anak Usia Dini. Namun, dalam kemampuan motorik anak khususnya motorik kasar, perkembangan ini masih terlihat kurang berkembang dengan baik. TK IT Nurul Ilmi sudah melakukan beberapa kegiatan aktivitas fisik, misalnya senam. Namun, disekolah ini jarang melakukan permainan yang melibatkan aktivitas fisik. Selain itu juga, kondisi lapangan sekolah yang terbatas juga menjadi faktor lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa, kegiatan fisik di TK IT Nurul Ilmi perlu dikembangkan, tidak hanya mengembangan perkembangan motorik melalui senam, tetapi harus sering melakukan permainan-permainan yang melibatkan aktivitas fisik otot besar baik permainan yang dimodifikasi modern ataupun permainan tradisional.

RA Al-Fajar

Beralamat di jalan Jl. Jermal XV No.5, Denai, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. RA ini merupakan sama halnya dengan TK pada umumnya namumn berdasarkan pada Kementrian Agama (Kemenag). RA ini memiliki luas yang sangat memenuhi persyaratan. Namun, Kelas di RA Al-Fajar kelompok A dan kelompok B digabung menjadi satu dikarenakan jumlah anak yang berada di RA tersebut tidak terlalu banyak. RA Al-Fajar sudah berjalan dengan baik. Semua aspek perkembagnan anak telah dikembgnkan, hanya saja dengan bercampurnya kelompok, membuat cara mengoptimalkan pembelajaran dan perkembangan tidak begitu signifikan. Disamping itu, alat dan media belajar di RA Al-Fajar cukup memenuhi, Dimana memiliki Plastisin, balok, dan lain-lain. Hanya saja, media yang dapat menstimulus perkembangan anak, seperti motorik dan contohnya. Perkemabgnan motoric dilakukan dengan menggunakan media senam dan hanya dilaksanakan 1 minggu sekali. Hal ini menunjukkan bahwa di RA Al-Fajar perlu mengembangkan kegiatan-kegiatan yang menunjang fisik dan perlunya diberikan waktu khsusus dan perhatian lebih.

RA Aisyiyah

Beralamat di jalan Bromo pada gang aman no.154, Binjai, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. RA ini merupakan sebuah lembaga pendidikan yang berakreditasi B. kelas di RA Aisyiyah dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan Kelompok B. proses pembelajaran di RA Aisyiyah sudah berjalan dengan baik. semua aspek perkembangan anak telah dikembangkan. Namun masih terlihat kurangnya media yang digunakan guru dalam menstimulus aspek anak. Dalam aspek motorik contohnya, perkembangan aspek motorik dilakukan dengan menggunakan media senam yang hanya dilaksanakan 1 minggu sekali. hal tersebut menunjukkan bahwa di RA Aisyiyah perlu dikembangkan kegiatan-kegiatan yang menunjang fisik motorik anak. selain senam terdapat juga kegiatan yang mengembangkan motorik anak. namun kegiatan tersebut hanya sebatas pengembangan motorik halus. guru menggunakan kegiatan meronce, mozaik, dan kolase untuk mengembangkan motorik halus anak. kegiatan ini menjadi kegiatan yang dapat dikatakan sering. sehingga peneliti menilai pengembangan motorik kasar kurang dikembangkan dalam kegiatan kegiatan yang ada.

TK IT Bunayyah 7

Beralamat di jalan perhubungan desa laut dendang, Tembung Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. TK yang terdiri dari 2 kelompok ini juga memiliki beberapa kegiatan yang mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satunya motorik

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

anak. kegiatan yang dilakukan ialah senam dan tari. meskipun sering dilakukan, namun kegiatan ini cenderung berulang ulang dan monoton. sehingga perlu diadakan pembaruan dalam pelaksanaan kegiatan. hal ini dikarenakan kegiatan yang monoton dan berulang ulang akan membuat anak bosan dan membuat kesan guru kurang kreatif. oleh karena itu peneliti menilai bahwa perlu ditambahkan kembali kegiatan yang dapat menunjang perkembangan aspek motorik anak.

Hasil Telaah Permainan Tradisional

Permainan merupakan aktivitas yang lazimnya digunakan guru dalam mengembangkan potensi anak. permainan memiliki banyak jenis, diantaranya permainan tradisional. Ermainan tradisional merupakan permainan yang telah ada sejak turun temurun. Permainan tersebut merupakan warisan dari orang-orang terdahulu. Banyak permainan tradisional yang dapat menarik dan seru untuk dilakukan. Selain itu, memilih permainan tradisional dimaknajan sebagai pelestarian budaya. Anak-anak sebagai generasi pewaris perlu dikenalkan dengan permainan tradisional, agar warisan yang telah ada tidak hilang dengan begitu mudah.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu permainan tradisional yang dikenal dengan sebutan "pecah piring". Permainan ini mengandung konsep yang sangat baik bagi perkembangan anak. pelaksanaan permainan ini menggunakan pecahan-pecahan batu atau keramik. Tujuan permainan ini ialah menyusung pecahan-pecahan piring atau keramik tersebut sebelum bola mengenai tubuh. Permainan pecah piring ini dimainkan dengan tim yang berlawanan.

Pelaksanaan permainan pecah piring dipilih untuk anak karena memiliki banyak manfaat. Sejalan dengan konsep permainan yang dilakukan secara tim, permainan ini juga membutuhkan ketangkasan diri untuk memenangkan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan pecah piring bermanfaat untuk anak. Terdapat beberapa aspek yang dapat dikembangkan dalam permainan ini, yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek kognitif, dan aspek sosial emosional.

Bahan permainan yang terkesan berbahaya untuk anak telah peneliti modifikasi menjadi bahan-bahan yang aman bagi anak. Selain aman bahan tersebut juga mudah didapatkan, karena bahan tersebut berasal dari lingkungan sekitar. Pecahan-pecahan piring yang digunakan diganti dengan kardus-kardus yang dibentuk menjadi kubus dan bola yang digunakan terbuat dari bahan plastik sehingga tidak membahayakan bagi anak.

Kebutuhan Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Alasan peneliti memilih permainan pecah piring, dikarenakan permainan tersebut bisa mengembangkan multi aspek perkembangan. Dimana dari ke-6 aspek perkembangan anak seperti Fisik-motorik, Sosial-Emosional, Bahasa, Kognitif, Agama dan moral. Semua dari ke-6 aspek tersebut dapat dikembangkan dengan diberikannya stimulus berupa permainan tradisional pecah piring. Permainan pecah piring sendiri merupakan permainan tradisional yang menggunakan 2 kelompok dan menggunakan media bola dan batuan, pecahan keramik, atau benda sekitar yang dapat disusun.

Dengan permainan pecah piring ini dihadirkan di tiap TK dan RA, membuat anak dapat berkembangan secara optimal aspek perkembangannya, seperti dengan bermain pecah piring, anak dapat bergerak, melempar dan mengambil bola, menyusun piring sehingga mengembangkan perkembangan fisik-motorik dapat tercipta. Selain itu saat anak mau melemper bola selalu mengucapkan "*bismillahirahmanirrahim*" agar anak mengingat Allah dan agama. Dengan memegang bola dan Menyusun piring, perkembang kognitif anak Dimana, anak dapat menghitung dan mengenal bentuk. Selama bermain, anak secara langsung berkomunikasi dengan teman maupun lawan mainnya yang menciptakan perkembangan bahasa anak dapat tercapai. Dan terakhir, permainan pecah piring dikarenakan

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

membutuhkan banyak orang, maka anak dibuat belajar bekerjasama dan mengontrol emosi saat melempar bola dan tidak melempar ke lawan dengan kuat, sehingga perkembangan sosial-emosional anak dapat tercapai.

Bentuk Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Pada penelitian ini, peneliti memodifikasi proses dan alat yang digunakan pada permainan pecah piring. Tujuannya agar bahan yang digunakan tidak membahayakan anak. Selanjutnya, prosedur permainan pecah piring ini juga dilakukan mengikuti perkembangan anak sehingga proses bermain dapat berjalan dengan baik.

Persiapkan alat dan bahan

Alat yang dibutuhkan untuk mengembangkan permainan tradisional, yaitu: gunting, lem, pensil, penggaris, dan selotip. Bahan yang dibutuhkan yaitu: kardus, kertas karton, plastik, kertas bekas, dan gambar (*optional*).

Proses pembuatan piringan pada permainan tradisional

Terdapat lima langkah dalam membuat piringan, yaitu: siapkan alat dan bahan, bentuk empat pola kubus berukuran 10 cm pada kardus, gunting kardus tersebut mengikuti pola yang telah dibentuk (kubus), sampul kardus menggunakan kertas karton yang direkatkan menggunakan lem, lalu tempel semua sisi kubus dengan gambar yang telah disediakan (*optional*).

Proses pembuatan bola pada permainan tradisional

Terdapat empat langkah dalam membuat piringan, yaitu: siapkan alat dan bahan, remas kertas hingga berbentuk bola, sampul bola tersebut menggunakan beberapa helai plastik, lalu rekatkan semua plastik tersebut menggunakan selotip hingga berbentuk bola utuh.

Penggunaan permainan tradisional dijabarkan sebagai berikut; 1) Bentuklah anak menjadi 2 tim yang beranggotakan masing-masing 3-4 anak. 2) Tentukan tim bermain dan penjaga. 3) Tim yang bertugas sebagai pemain, berbaris untuk melemparkan bola kearah kadus. 4) Pada saat kardus telah rubuh, tim yang bermain berusaha untuk menyusun kembali kardus tanpa terkena bola. 5) Sedangkan tim penjaga, bertugas untuk mencari bola yang telah dilempar dan berusaha untuk mengena tim yang bermain. 6) Jika tim bermain berhasil menyusun balok sebelum terkena bola maka tim pemain dinyatakan menang, dan sebaliknya, jika tim penjaga berhasil menangkap bola dan mengenai tim pemain maka tim penjaga dinyatakan menang. 7) Waktu permainan habis jika salah satu tim dinyatakan menang. 8) Setelah salah satu tim menang, selanjutnya tim dapat berganti peran dalam memainkan bola.

Uji kelayakan permainan tradisional

Dalam penelitian ini, sebelum menggunakan permainan tradisional kepada anak usia dini, peneliti melakukan uji kelayakan desain permainan. Uji ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai sejuh mana permainan tersebut dapat memuhi kebutuhan pembelajaran bagi anak. Peneliti telah mendesain sebuah angket yang terdiri dari 8 indikator dan menyebarkannya kepada dua validator, yaitu: pakar bermain dan permainan anak usia dini, dan pakar perkembangan anak usia dini. Validasi dilakukan sebanyak dua kali dan memperoleh data sebagaimana pada tabel 2.

Tabel 2 menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dikembangkan mempunyai kategori sangat valid dengan nilai rata-rata validasi akhir sebesar 95,31%. Pakar perkembangan AUD memberikan penilaian sebesar 75% dengan kategori valid pada tahap pertama, dan memberikan saran agar peneliti menambahkan indikator aspek perkembangan

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

nilai agama dan moral pada angket maupun ketika anak menggunakan permainan, sehingga perkembangan yang diteliti lebih kompleks. Penambahan aspek ini didukung dengan pemilihan lokasi penelitian pada empat sekolah berbasis agama Islam. Pada validasi tahap kedua, peneliti telah memperbaiki permainan tradisional sesuai saran sehingga pakar perkembangan AUD memberikan penilaian akhir sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid tanpa adanya catatan revisi. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional sangat layak digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

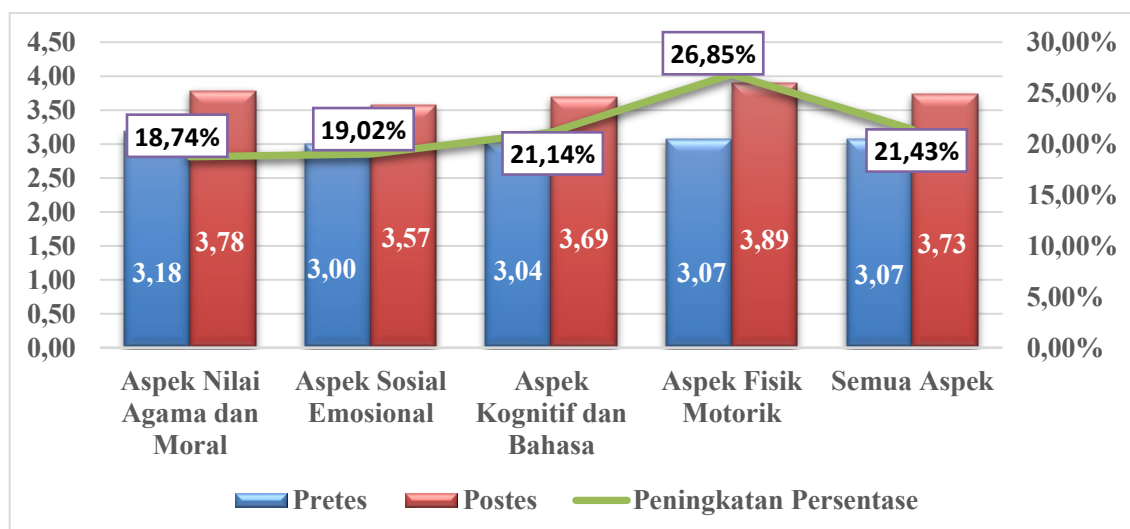
Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

No	Validasi Tahap	Validator Ahli	Skor Validasi	Skor Maksimum	PRS	Kriteria
1	Pertama	Perkembangan AUD	24	32	75,00%	Valid
		Bermain dan Permainan AUD	28	32	87,50%	Valid
		Rata-rata Skor Validasi Tahap Pertama			81,25%	Valid
2	Kedua	Perkembangan AUD	30	32	93,75%	Sangat Valid
		Bermain dan Permainan AUD	31	32	96,88%	Sangat valid
		Rata-rata Skor Validasi Tahap Kedua			95,31%	Sangat Valid

Pakar bermain dan permainan AUD memberikan penilaian sebesar 87,50% dengan kategori valid pada tahap pertama, dan memberikan saran perbaikan berupa penambahan benda yang menimbulkan suara di dalam kotak sehingga produk memvisualisasi permainan pecah piring dengan tampilan berbeda. Setelah peneliti memperbaiki sesuai saran, pakar bermain dan permainan AUD memberikan penilaian sebesar 96,88% dengan kategori sangat valid tanpa ada catatan revisi. Sehingga permainan tradisional juga terbukti sangat layak untuk mengembangkan perkembangan anak usia dini.

Dari hasil penilaian para pakar, maka permainan tradisional dapat dimplementasikan oleh anak usia dini pada beberapa sekolah lokasi penelitian. Implementasi permainan tradisional dilakukan untuk mengukur keefektivannya dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, khususnya aspek nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, dan fisik motorik.

Keefektivan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Setelah melakukan uji kelayakan lalu peneliti menerapkan permainan tersebut kepada anak-anak. Setelah dilakukan penerapan maka didapatkan hasil bahwa:

Gambar 2. Diagram Nilai Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

Gambar 2 menunjukkan bahwa pada aspek nilai agama moral siswa setelah menggunakan permainan tradisional memperoleh skor 3,78 dan telah mengalami perkembangan dari skor pretes 3,18. Sehingga terjadi peningkatan persentase skor pada aspek perkembangan nilai agama dan moral sebesar 18,74%. Pada aspek sosial emosional siswa setelah menggunakan permainan tradisional memperoleh skor 3,57 dan telah mengalami perkembangan dari skor pretes 3,00. Sehingga terjadi peningkatan persentase skor pada aspek sosial emosional sebesar 19,02%. Pada aspek kognitif dan bahasa siswa setelah menggunakan permainan tradisional memperoleh skor 3,69 dan telah mengalami perkembangan dari skor pretes 3,04. Sehingga terjadi peningkatan persentase skor pada aspek kognitif dan bahasa sebesar 21,14%. Pada aspek fisik motorik siswa setelah menggunakan permainan tradisional memperoleh skor 3,89 dan telah mengalami perkembangan dari skor pretes 3,07. Sehingga terjadi peningkatan persentase skor pada aspek fisik motorik sebesar 26,85%.

Berdasarkan grafik yang tertera pada diagram, diketahui terjadi peningkatan dalam aspek perkembangan anak setelah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaraan. Hasil pre-test anak sebelum diterapkan permainan tradisional pecah piring menunjukkan bahwa masih menunjukkan rata-rata nilai yang belum memuaskan. Sehingga peneliti melakukan tindakan berikutnya dengan menerapkan permainan tradisional dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Peningkatan nilai aspek perkembangan tersebut menunjukkan perubahan yang cukup signifikan terhadap perkembangan anak. Sehingga didapatkan hasil bahwa permainan.

Diskusi/ Pembahasan Penelitian

Kurikulum yang digunakan di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) di Indonesia, seperti Kurikulum 2013 (K-13), dirancang untuk mengoptimalkan enam aspek perkembangan anak. Namun, berdasarkan penelitian, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, seperti kurangnya integrasi dengan budaya dan tradisi, serta kurangnya penekanan pada aspek keterampilan (*skills*). Pengintegrasian budaya ke dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna (Larasati et al., 2023). Menurut Lukitasari (2017) penerapan kurikulum pendidikan berbasis budaya telah banyak menghasilkan karakter peserta didik yang kental dengan budaya lokal.

Observasi menunjukkan bahwa banyak anak di TKIT Nurul Ilmi, RA Al-Fajar, RA Aisyiyah, dan TKIT Bunayyah 7 mengalami kekurangan dalam aktivitas fisik yang berdampak pada perkembangan motorik mereka. Padahal mempersiapkan anak untuk menghadapi kehidupan yang akan datang sangat diperlukan, dan salah satu yang harus diperhatikan adalah perkembangan motoriknya (Asmuddin et al., 2022). Stimulasi motorik anak dapat dilakukan dengan aktivitas yang bervariasi atau tidak monoton. Hal ini menunjukkan bahwa variasi dalam jenis kegiatan fisik perlu diperhatikan dalam kurikulum PAUD, salah satunya dengan menggunakan berbagai alat permainan termasuk menginovasi permainan tradisional. Model permainan tradisional terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik anak seperti lompat tali (Mu'mala & Nadlifah, 2019). Permainan tradisional lainnya seperti bola keranjang juga terbukti dapat meningkatkan fisik motorik anak usia dini (Nugroho et al., 2022).

Dari hasil observasi di beberapa TK dan RA tersebut, ditemukan bahwa sebagian besar lembaga mengalami keterbatasan dalam hal fasilitas dan variasi kegiatan fisik. Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh (Suyadi, 2013). Guru dapat mengoptimalkan perkembangan anak melalui penggunaan fasilitas yang mendukung terciptanya kegiatan fisik pada anak. Pentingnya kegiatan fisik abgi anak karena dapat mengembangkan aspek motorik, sikap sosial, toleransi, dan kooperatif (Ramdani & Azizah, 2020).

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

Dengan demikian, penelitian ini melakukan inovasi terkait fasilitas pembelajaran seperti alat permainan. Adapun permainan yang diinovasi adalah permainan tradisional "pecah piring" yang memiliki potensi besar untuk mendukung berbagai aspek perkembangan anak. Menurut Saparina dkk (2022) permainan tradisional dapat mengembangkan aspek fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, dan bahasa anak. Selain itu, permainan tradisional dapat menanamkan nilai agama dan moral seperti nilai-nilai Islami. Menanamkan nilai islami sejak dini itu sangat penting karena pada pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar untuk kepribadian anak (Huda et al., 2020). Penelitian Aulia dan Sudaryanti (2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan sosial emosional anak, seperti: keterampilan sosial, kerjasama, dan kontrol emosi.

Penelitian ini mengidentifikasi kelayakan desain permainan tradisional "pecah piring" sebelum penerapannya di lapangan. Uji kelayakan yang dilakukan melalui angket menunjukkan bahwa permainan ini telah memenuhi standar untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Validator ahli memberikan nilai rata-rata sebesar 95,31% dengan kategori sangat valid pada tahapan akhir. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional sangat layak untuk digunakan oleh anak usia dini pada beberapa sekolah lokasi penelitian. Pakar juga menilai bahwa desain permainan tradisional cukup menarik, kreatif, dan sesuai untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Implementasi permainan tradisional dilakukan untuk mengukur keefektivannya dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, khususnya aspek nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, dan fisik motorik. Hasil uji keefektifan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek nilai agama dan moral (18,74%), sosial emosional (19,02%), kognitif dan bahasa (21,14%), dan fisik motorik (26,85%). Setelah menerapkan permainan tradisional "pecah piring", hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam berbagai aspek perkembangan anak. Berdasarkan data yang diperoleh: pada aspek nilai agama dan moral diperoleh peningkatan skor dari 3,18 (pre-test) menjadi 3,78 (post-test). Peningkatan ini mencerminkan efektivitas permainan dalam menanamkan nilai-nilai agama dan moral, seperti yang diungkapkan oleh Purnamasari dan Rahardjo (2020), yang menyatakan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat memperkuat pemahaman dan penerapan nilai-nilai moral pada anak-anak. Adapun indikator penilaian dari nilai agama dan moral yang diukur pada siswa, yaitu: mengucapkan kalimat thayyibah, disiplin, kerjasama, saling menghargai, dan peduli.

Siswa memulai permainan tradisional dengan mengucapkan kalimat thayyibah basmalah dan mengakhirnya dengan hamdalah, baik tim nya memenangkan lomba ataupun tidak. Kalimat thayyibah adalah kalimat baik kalimat indah dan ungkapan zikir tertentu (Cantika, 2022). Beberapa kalimat thayyibah yaitu: basmalah, hamdalah, ta'awudz, tahmid, tasbih, istirja', istighfar, dan takbir (Annafi, 2024). Penelitian Winata (2018) membuktikan bahwa pembiasaan anak untuk mengucapkan kalimat thayyibah dilakukan bukan hanya ketika anak belajar tetapi juga ketika anak bermain, dan hal ini dapat didukung dengan penggunana alat atau media permainan.

Sikap kerjasama dinilai ketika siswa bersama timnya bertugas sebagai pemain ataupun bertugas sebagai penjaga. Ketika bertugas sebagai pemain, siswa di dalam tim akan bekerjasama untuk memdapatkan nilai atau menjadi pemenang lomba permainan tradisional, tanpa melanggar aturan yang diberikan. Ketika bertugas sebagai penjaga, siswa di dalam tim juga akan bekerjasama untuk melihat dan menilai tim pemain terkait kedisiplinan dan perolehan nilai perlombaan. Beberapa penelitian juga membuktikan bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan nilai agama dan moral siswa, khususnya kerjasama (Harti et al., 2022; Surni et al., 2021).

Sikap saling menghargai dinilai ketika permainan berlangsung dan tim lain mendapatkan nilai, ketika siswa menerima keputusan akhir pemenang lomba, ketika siswa mengucapkan selamat kepada tim yang menang ataupun tetap menyemangati tim yang kalah,

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

dan ketika siswa menerima pendapat teman satu tim mengenai cara agar menang lomba. Hal ini membuktikan bahwa saling menghargai dapat menciptakan kerukunan atau menghindari terjadinya keributan antar tim. Penelitian Rosaria & Rahayu (2022) juga menyampaikan bahwa penggunaan permainan tradisional juga dapat meningkatkan rasa persatuan dan saling menghargai.

Sikap peduli dinilai ketika ada teman yang cedera atau terjatuh ketika bermain. Permainan tradisional dimainkan dengan kegiatan berlari mengambil bola, sehingga ada salah satu anak yang jatuh ketika berlari, dan sikap peduli ditunjukkan oleh anak yang bertanya bagaimana perasaan temannya yang terjatuh, ada yang membantunya berdiri, dan ada juga yang mengelus bagian kepala anak tersebut untuk menunjukkan sikap peduli dan menimbulkan rasa sayang sesama teman. Karena penerapan sikap peduli dapat dikaitkan dengan kebutuhan manusia akan rasa kasih sayang, sehingga siswa akan mengerti bahwa setiap manusia harus mempunyai sikap peduli agar bisa saling menyayangi. Penelitian Lusiana et al (2024) membuktikan bahwa rasa peduli anak meningkat ketika mengikuti permainan tradisional, dan tumbuh rasa kasih sayang diantara siswa.

Pada aspek sosial emosional diperoleh peningkatan skor dari 3,00 (pre-test) menjadi 3,57 (post-test). Hasil ini menunjukkan bahwa permainan "pecah piring" berkontribusi dalam mengembangkan sosial dan emosional anak. Penelitian oleh Santoso dan Indriani (2022) mendukung temuan ini, dengan menyatakan bahwa permainan kelompok dapat memperbaiki interaksi sosial dan regulasi emosi pada anak-anak. Adapun indikator penilaian dari sosial emosional yang diukur pada siswa, yaitu: kedisiplinan, mengelola emosi, percaya diri, dan berperan baik dalam interaksi sosial. Sikap kedisiplinan dinilai ketika siswa melakukan permainan tradisional dengan mengikuti langkah-langkah dan aturan permainan yang telah ditetapkan oleh tim peneliti. Hal ini mengajarkan kepada siswa bahwa disiplin memberikan peran penting dalam kehidupan sehari-hari, dan memberikan dampak berupa kedamaian dan keberaturan. Beberapa penelitian juga membuktikan bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan nilai agama dan moral siswa, khususnya kedisiplinan (Lusiana et al., 2024; Rosaria & Rahayu, 2022).

Ketika mengikuti permainan tradisional, siswa diajarkan untuk mengenali dan mengelola emosi mereka, seperti: cara mengungkapkan rasa gembira ataupun kecewa, cara mengatur agar tidak marah saat bermain, hingga kemampuan menyelesaikan konflik yang dapat muncul ketika permainan berlangsung. Penelitian Desmariani et al (2021) membuktikan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan aspek sosial emosional siswa, anak mampu mengontrol diri untuk bersabar menunggu giliran dan mampu menaati aturan yang disepakati bersama selama bermain. Penelitian Sudaryanti et al (2024) membuktikan bahwa penggunaan permainan tradisional yang tepat dapat mengembangkan aspek sosial emosional, salah satunya yaitu keterampilan pemecahan masalah untuk memenangkan perlombaan maupun untuk menyelesaikan konflik yang timbul akibat rasa ingin memenangkan lomba. Penelitian Sugestiyo (2019) membuktikan bahwa kegiatan bermain dapat meningkatkan rasa kegembiraan pada diri anak, dan mengajarkan mereka untuk mampu mengutarakan rasa gembira maupun kecewa dengan baik. Penelitian Fana & Jatiningsih (2020) membuktikan bahwa permainan tradisional dapat membentuk karakter kontrol diri pada diri anak. Anak dapat mengontrol dirinya untuk sabar mengantri giliran dan tidak marah atau kecewa berlebihan ketika tidak mendapatkan nilai atau kalah ketika bermain. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional bukan sekadar meningkatkan rasa senang pada diri anak, tetapi juga meningkatkan berbagai kemampuan dalam aspek sosial emosional siswa.

Pada aspek kognitif dan bahasa diperoleh peningkatan skor dari 3,04 (pre-test) menjadi 3,69 (post-test). Peningkatan ini mengindikasikan bahwa permainan ini juga efektif dalam merangsang aspek kognitif dan bahasa anak. Penelitian oleh Agung dan Putri (2023) menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan strategi dan komunikasi dapat merangsang perkembangan kognitif dan bahasa secara signifikan. Adapun indikator penilaian aspek

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

kognitif siswa yaitu: keterampilan berpikir kritis, daya konsentrasi, dan kemampuan pemecahan masalah. Keterampilan berpikir kritis siswa akan terlatih ketika menggunakan permainan tradisional pecah piring. Siswa akan berpikir dan mengukur bagaimana agar bola yang dilemparkan dapat mengenai kotak, dan juga berpikir kritis bagaimana agar mereka hanya melakukan sekali lemaparan namun dapat menjatuhkan semua kotak. Penerapan permainan tradisional dilakukan dalam tiga kali putaran, sehingga siswa mempunyai kesempatan untuk berpikir kritis agar mendapatkan nilai yang maksimal dan memenangkan lomba. Penelitian Novitasari et al (2023) membuktikan bahwa implementasi permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan perasaan senang.

Penerapan permainan tradisional juga dapat melatih siswa untuk mempunyai daya konsentrasi yang tinggi. Hal tersebut terjadi karena siswa harus konsentrasi agar bola yang dilemparkan dapat mengenai kotak tanpa adanya pelanggaran aturan. Penelitian Faradila et al (2024) membuktikan bahwa penerapan permainan tradisional efektif untuk meningkatkan daya konsentrasi siswa dan motivasi belajar. Kemampuan pemecahan masalah siswa juga meningkat seiring penerapan permainan tradisional. Ketika menggunakan permainan tradisional pecah piring, siswa akan memecahkan masalah berupa cara agar bola tepat sasaran, dan menyelesaikan masalah ketika mereka tidak mampu melempar bola untuk menjatuhkan kotak. Selain pemecahan masalah tersebut, siswa juga akan mampu bekerjasama dengan tim agar mampu mendapatkan nilai terbanyak dan memenangkan perlombaan. Penelitian Gustira et al (2023) membuktikan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada diri anak, seperti: kemampuan membandingkan, mengelompokkan dan menghubungkan. Penelitian tersebut juga sesuai dengan penelitian ini. Siswa ketika bermain permainan tradisional pecah piring akan melihat cara temannya melempar bola, membandingkannya caranya melempar bola, mengelompokkan cara tertentu yang dapat menjatuhkan kotak maupun tidak dapat menjatuhkan kotak, kemudian menghubungkannya dengan jarak lemparan dan kekuatan yang dibutuhkan. Sehingga siswa tersebut akan mendapatkan cara yang efektif agar bola yang dilemparkan dapat menjatuhkan banyak kotak dengan kekuatan yang tepat dan cara yang akurat.

Perkembangan bahasa yang diukur dalam penelitian ini yaitu pemahaman dalam penggunaan bahasa, serta kemampuan komunikasi. Pemahaman dalam penggunaan bahasa dinilai ketika siswa dapat menerti arahan yang disampaikan oleh guru maupun tim peneliti dan mengikuti aturan permainan serta cara bermain permainan tradisional pecah piring. Ketika siswa tidak mengikuti aturan bermain, terjadi kemungkinan bahwa siswa tersebut bukan tidak disiplin melainkan terjadi kesalahan dalam memahami bahasa yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru juga seharusnya menggunakan bahasa yang sederhana dan sesuai dengan karakteristik anak. Dalam permainan ini ditemukan bahwa semua siswa memahami aturan permainan dan cara bermain sehingga dapat dibuktikan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan aspek bahasa anak dari segi pemahaman dalam penggunaan bahasa. Beberapa penelitian membuktikan bahwa permainan tradisional dapat melatih kemampuan anak untuk memahami penggunaan bahasa sekaligus menambah kosa kata mereka, seperti Suryana (2018) yang mengungkapkan bahwa kemampuan bahasa tidak selalu ditunjukkan melalui kegiatan membaca tetapi juga penguasaan kosa kata dan pemahaman ketika bermain, serta penelitian Cendana (2022) yang membuktikan bahwa permainan tradisional yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dari segi memahami permainan yang dimainkan dan menambah pembendaharaan kata ketika bermain.

Pada aspek fisik motorik diperoleh peningkatan skor dari 3,07 (pre-test) menjadi 3,89 (post-test). Peningkatan yang signifikan dalam aspek motorik menunjukkan bahwa permainan "pecah piring" berhasil dalam merangsang aktivitas fisik dan motorik anak. Hasil ini sesuai dengan temuan oleh Wijaya dan Kurniawan (2021) yang menunjukkan bahwa permainan fisik yang melibatkan gerakan aktif dapat meningkatkan keterampilan motorik

DOI: 10.31004/obsesi.v8i5.6073

kasar pada anak-anak. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan permainan tradisional sebagai alat bantu dalam pendidikan anak usia dini. Permainan "pecah piring" tidak hanya terbukti efektif dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak tetapi juga dapat mengatasi kekurangan dalam kurikulum yang ada, khususnya dalam hal integrasi budaya dan kegiatan fisik. Sejalan dengan temuan oleh Widodo dan Diani (2022), permainan tradisional menawarkan pendekatan yang holistik dalam mendukung perkembangan anak yang menyeluruh.

Simpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam pengembangan anak usia dini. Penelitian ini menganalisis kebutuhan permainan tradisional untuk meningkatkan aspek perkembangan anak berdasarkan kurikulum, karakteristik anak dan sekolah, serta hasil telaah permainan tradisional. Permainan tradisional seperti "pecah piring" memiliki manfaat signifikan bagi perkembangan anak, termasuk aspek fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, kognitif, dan agama-moral. Permainan ini dapat dimodifikasi untuk keamanan anak dengan mengganti bahan berbahaya dengan kardus dan plastik. Hasil uji validasi menunjukkan nilai rata-rata 95,31% dan hasil uji keefektifan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek nilai agama dan moral (18,74%), sosial emosional (19,02%), kognitif dan bahasa (21,14%), dan fisik motorik (26,85%). Dengan demikian, penggunaan permainan tradisional yang tepat akan dapat meningkatkan keseluruhan aspek perkembangan pada diri anak.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada berbagai pihak yang mendukung terlaksananya penelitian hingga proses publikasi artikel. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Rektor UIN Sumatera Utara, Dekan dan Ketua Unit Penjamin Mutu Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian dasar pengembangan prodi. Artikel ini merupakan salah satu luaran dari penelitian hibah internal UIN Sumatera Utara. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru-guru dan siswa TKIT Nurul Ilmi, RA Al-Fajar, RA Aisyiyah, dan TKIT Bunayyah 7.

Daftar Pustaka

An, X., Curby, T. W., & Xie, Q. (2018). Chinese teachers' perceptions of early childhood school readiness. *School Psychology International*, *39*(5). https://doi.org/10.1177/0143034318790635

Annafi, A. R. (2024). Makna Tasbih dan Istighfar dalam QS. An-Nasr Menurut Ibnu Asyur. *Tashdiq*, *2*(2). https://doi.org/10.333/Tashdiq.v1i1.571

Asmuddin, Salwiah, & Arwih, M. Z. (2022). Analisis Perkembangan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-Kanak Buton Selatan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4). https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2068

Aulia, D., & Sudaryanti. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4). https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056

Cantika, Y. (2022). *Memahami Jenis-jenis Kalimat Thayyibah dan Keutamaannya*. Gramedia Blog. https://www.gramedia.com/literasi/kalimat-thayyibah/

Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2). https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516

Desmariani, E., Kusuma, T. C., Jendriadi, & Yanti, F. M. (2021). Permainan Tradisional Sonlah/ Engklek untuk Peningkatan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Riset: Pendidikan Dasar Dan Karakter*, *3*(1). https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/43

Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *5*(2), 313–319. https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346

Fana, F., & Jatiningsih, O. (2020). Kontribusi Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter di SDN Simokerto V/138 Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, *8*(2). https://doi.org/10.26740/kmkn.v8n2.p168-184

Faradila, E. Z., Ihsan, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., & Mulyana, A. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran PJOK. *IMEIJ: Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(3). https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1242

Gustira, A., Nurani, Y., & Wulan, S. (2023). Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor dan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1). https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4071

Hardiyanti, W. D., & Astrini, S. R. (2020). Penggunaan Metode Bermain Secara Berkelompok Pada Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6. *Jurnal EDUCHILD*, *9*(1). https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/view/7674/6479

Harti, U., Usup, & Chalid, N. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B (TK Akbar PGRI Wonosari Kecamatan Kebumen). *Al HAnin: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2). https://doi.org/10.38153/alhanin.v2i2.135

Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB)*, *2*(2), 169–178. https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47

Huda, L., Syafrida, R., & Nirmala, I. (2020). Menanamkan Nilai-Nilai Islami Pada Anak Usia Dini 3-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(2). https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/6748

Husain, A., Irmawati, & Paus, M. (2020). Peran Guru dalam Mengoptimalkan Tugas-Tugas Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, *4*(1). https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.816

Indra Jaya. (2018). *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Perdana Publishing.

Irhamna, & Purnama, S. (2022). Peran Lingkungan Sekolah dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di PAUD Nurul Ikhlas. *Jurnal Pendidikan Anak*, *11*(1), 68–77. https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.46688

Jatiyasa, I. W., Hamzah, Ayub, S., Muin, A. K., Sari, D. N., Naharuddin, Munandar, H., Sari, R., Maisarah, & Erniati, K. (2024). *Evaluasi Pembelajaran*. Padang: Hei Publishing Indonesia.

Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast-o-matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan*, *3*(1), 214–219.

Larasati, A., Sunarti, T., & Budiwati. (2023). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivsi Belajar Peserta Didik. *Inovasi Pendidikan Fisika*, *12*(3), 83–91. https://doi.org/10.26740/ipf.v12n3

Lukitasari, F. (2017). Implementasi Kurikulum Pendidikan Berbasis Budaya dalam Pengembangan Karakter Anak di TK Pedagogia. *Jurnal Spektrum Analisis Kebijakan Pendidikan*, *6*(5), 515–528. https://doi.org/10.21831/sakp.v6i5.10105

Lusiana, Halida, Lukmanulhakim, & Ramadhani, A. (2024). Tingkat Kemampuan Aspek Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak dalam Bermain Permainan Tradisional Tapo' Pipit. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, *16*(2). https://doi.org/10.26418/jvip.v16i2.78713

Maisarah, M., Lubis, A. A., Vadinda, F. Z., & Dayana, R. (2021). Pengembangan Media Pop-Up pada Materi Puisi untuk Siswa Kelas VIII SMP. *EUNOIA (Jurnal Tadris Bahasa*

Indonesia), *1*(2). https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i2.1151

Mu'mala, K. A., & Nadlifah, N. (2019). Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam mengembangkan Motorik Kasar Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *4*(1), 57–68. https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-06

Novitasari, A., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Implementasi Media Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(5). https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2116

Nugroho, I. H., Sukmana, A. A., Lestariningrum, A., Septiano, N. I., & Rizqi, A. B. (2022). Efektifitas Pengembangan Model Permainan Model Keranjang Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3). https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1974

Pagani, L. S., Fitzpatrick, C., Archambault, I., & Janosz, M. (2010). School readiness and later achievement: a French Canadian replication and extension. *Developmental Psychology*, *46*(5). https://doi.org/10.1037/a0018881

Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI*, *4*(1), 19–32. https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32

Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2020). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 482–490. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407

Rosaria, M., & Rahayu, S. S. (2022). Mengembangkan Nilai Agama Moral Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Singkongan Di Tk Santa Anna. *Sentra Cendekia*, *3*(2). Saparina, Aunurrahman, & Lukmanulhakim. (2022). Permainan Tradisional Gotah untuk Pengembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, *14*(2). Sitorus, A. S., Ramadhani, S., Rambe, A. O., Herdini, H., & Robiatul, L. (2023). Bermain Aktif dalam Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Binayatul. *Al-Hanif: Jurnal Pendidikan Anak Dan Parenting*, *3*(1), 12–19. https://doi.org/10.30596/al-hanif.v3i1.14975

Sudaryanti, Prayitno, Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, *13*(1). https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.387

Sugestiyo, W. (2019). Karya Tari Dolanan Sebagai Media Bermain Anak Pada Mata Kuliah Koreografer Pendidikan. *Solah*, *8*(2). Surni, V. V., Pawitri, A., & Syaikhu, A. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang. *Seminar Nasional Pendidikan STIKP Kusuma Negara*. https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1104

Suryana, D. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Suyadi, A. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wahyuni, S., Khadijah, K., Budianti, Y., & Maisarah, M. (2021). Pengembangan Kurikulum Merujuk KKNI Pada Prodi PIAUD. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 14–30. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8334

Winata, W. (2018). Peningkatan Pengucapan Kalimat Thoyyibah Melalui Reality Story Book di Taman Kanak-kanak Lab School FIP UMJ. *Journal of SECE (Studies in Early Childhood Education)*, *1*(2). https://doi.org/10.31331/sece.v1i2.720

Zahra, A., & Siregar, S. D. (2024). Peran Permainan Edukatif Pada Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini di TK ABA. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(1). https://doi.org/10.56874/tila.v4i1.1559